
テレビCM研究プロジェクト・関西アニメーション史研究プロジェクト

第8回 合同研究会

研究報告1 津堅信之

関西アニメーション史(昭和20～30年代)研究
における調査結果の概要

司会 井上 康

関西アニメーション史(昭和20~30年代)

研究における調査結果の概要

津堅信之 *Tsugata Nobuyuki*

▼ 調査実施状況 ▼

実施日時	調査概要	参加者	
第1回	2006年9月2日	できるだけ多くの関係者が集まり、昭和20~30年代の状況をヒアリングした。	岡部望、大井章寛、中邨靖夫、上野術至、仁紙義晴
第2回	2006年12月8日	「関西アニメーション史研究」を本格的に立ち上げるにあたり、おおむねの調査方針を討議した。	岡部望、上野術至
第3回	2007年2月5日	昭和20~30年代にかけてのプロダクションとアニメーターの相関図作成を開始した。また、当時の現物資料(キャラクター表、セル画など)を持ち寄った。	岡部望、上野術至、仁紙義晴
第4回	2007年3月2日	引き続き相関図作成を実施し、現物資料を持ち寄った。	大井章寛、中邨靖夫
第5回	2007年3月20日	橋本氏によって、作成途上の相関図が大幅に修正された。また、当時のスタッフが写った写真が多く提供された。	橋本剛、橋本えり子
第6回	2007年7月25日	京都・さがスタジオ主宰の守居三郎氏を取材、制作作品履歴等を把握。	守居三郎、岡部望
第7回	2007年10月17日	橋本、中邨、大井の3氏が集まり、互いの記憶・情報を比較集約。	橋本剛、中邨靖夫、大井章寛
第8回	2008年3月4日	戦前『煙突屋ペロー』制作に関わった田村潔氏の遺族・田村克彦氏を取材、遺品等の確認を行う。	田村克彦、岡部望
第9回	2008年3月5日	OTVFのカメラマン・近藤壽夫氏を取材。当時のエピソードを確認。	近藤壽夫
第10回	2008年6月18日	イマジカ・岡氏を取材し、京都在住の関係者の連絡先の調査等を依頼。	岡博
第11回	2008年7月9日	京都プロダクションの元スタッフ2名を取材。	迫間一雄、今井隆、岡部望、岡博(イマジカ)
第12回	2008年7月23日	日本映画科学研究所代表の白波瀬直次郎の遺族・白波瀬直治氏、京都映画株式会社の現像担当・津田魏氏を取材。	白波瀬直治、津田魏、岡博
第13回	2008年9月17日	京都映画社の元スタッフ・村上富康氏を取材。京都映画社外観写真等を確認。	村上富康、岡部望、岡博
第14回	2008年	京都映画社の元スタッフ・渡部章氏を取材。	渡部章

▼ 研究報告 ▼

〈調査研究の位置付けと目的〉

私は日本のアニメ史を専門に研究していますが、関西だけでなく日本のアニメ史は昭和20年代の研究がたいへん遅れています。進んでいるのは戦前、例えば昭和初期や戦時中で、こ

こを研究する大学院生を含めた若い人が最近たいへん増えました。10年前は誰もやっていなかったのですが、私がこの時代のことを始めたこの10年間にたいへんいい方向に時代が進みました。戦時中のアニメーションというと、いわゆるプロパガンダの作品がたくさん作られたり、社会学的にも大衆文化的にもたいへんおもしろい研究材料だとして、取り上げられる機会が多くなったと理解しています。

昭和31年に東映アニメーション、つまり東映動画ができて、昭和38年に虫プロダクションが『鉄腕アトム』を作り始めました。これ以降に関してもまだまだ研究は足りませんが、進んでいるといえます。

その間の昭和20年代が、実は誰もほとんどといっていいほど手をつけておらず、この関西アニメーション史の研究は、まさにこの時代に当たっています。

昭和20年代に開闢した、とくに京都を中心とする関西アニメ史について、実際に当時をご存知の方がずいぶん少なくなってきたのでヒアリングできる最後の機会だろうということで、スタジオ史とか、作品史、人物史などの基礎的なことを明らかにしていくということをこの研究の位置付けにしました。

目的の1つめは、「関西アニメーション業界の変遷図と年表を作成して、併せて主要な制作会社とアニメーター、プロデューサー等のリストを作成する」。そして、これを詳細化するということです。そのうえで、「各制作会社（スタジオを含む）の具体的な活動内容を明らかにし、おそらくその取材過程で収集されるであろう現物資料の、「セル画や（シナリオや絵コンテのような）各種文字資料」を収集して、これを半永久的に保存できる形に持っていきたいという、この3点が目的として設定したものです。

行程は、2006年度に始まりますがこれは短期間の準備期間で、実際には2007、8年、それから来年度の9年が正式な意味での行程になります。今回は、7年度と8年度に関する2年間のヒアリングの調査結果を、概要としてまとめました。この資料もそういった切り口でまとめています。来年度には正確にまとめるということは、お話ししたとおりです。

〈調査実施状況〉

冒頭の「調査実施状況」は、2006年9月に準備のような形で始めたヒアリングから2008年の第14回まで、全ヒアリングの日ごとの記録です。それぞれどういうことを調査したのか、参加いただいた方々のお名前を一覧表にしたものです。

調査実施状況にある第1回は、今回の調査に最初に興味を持たれたアニメーターの岡部望さんを含めいろいろな方から、一体どういう人がどういう仕事をやってきたのかをうかがう機会になりました。2～5回目は岡部さんにご紹介いただいて、現在も現役で仕事をされているアニメーターやディレクターの方を中心に、お話を順々にうかがったわけです。

あとでまた詳しく申しますが、第1回の主な事項は2つあり、2つめとして、「関西のアニメーションスタジオは大きく『京都系』と『大阪系』に分かれている」ことがあげられます。

これがとくに20～30年代にかけての関西アニメ史を位置づける1つのキーポイントになり、この2つの系列をそれぞれ道筋を明らかにしていくことが調査の指針になりました。大阪系は、木村角山（かくざん）が大阪に拠点を移したことで形成され、この木村角山という人物が戦前から戦後を通じて関西のアニメ史に常に見え隠れし、結果的に、ときには黒子のように指導者的な立場に立っていた人物らしいということが、調査当初からわかってきます。以後、調査を進めるに従って、やはりそうであるという確信を得るに至りました。ところが現在に至っても茫洋とした人物で、いまだにプロフィールがよくわからない。第5回の調査の主な事項の1つとして、キーマン木村角山について、アニメーターの橋本剛さんの奥様、糸理子さんがよく記憶しておられて、この夫妻が持っていた資料から、木村氏の本名と生年月日は把握できました。ただ没年は不詳で、いまだにつかみどころのない人物です。

続いて4頁目、ここから今回初めてご報告申し上げる内容です。少し詳しくご説明します。

6回調査は2007年7月で、この頃から主に京都系の、戦前から昭和20年代にかけてを知る人物に関する調査になりました。大阪系の調査は2006年度にはほぼ終わったということになるわけです。京都系の先駆けとして、昭和8年設立の「J・Oスタジオ」があり、さらに少し前に映画会社ではなくて同人グループの「京都童映社」の2つがあります。政岡憲三という、日本アニメ史のなかではたいへん重要な人物が京都で仕事を始めたというのがあり、これだいたい昭和8年の時期にあたります。このあたりの動きが関西アニメ史の出発点になり、それ以後、歴史を刻み始めるという形です。

戦争をはさんで、最初にアニメーションスタジオとして復興したのも京都でした。戦前は「日本映画科学（日映科学）」という名前だったが、戦後、名前を変えて「京都映画株式会社」となり、スタッフの方々は「下鴨スタジオ」とか「太秦ラボラトリー」という呼び方をしています。「京都映画株式会社」と法人化した時期はすでにアニメーション制作をやっておらず、現像や録音の仕事だけになっていたようですが、いずれにしても、戦後すぐにできたアニメスタジオを基本にして、こういう会社が細々と続いていたということです。

昭和30年頃に「浮世絵動画研究所」が設立されます。これはアニメ史の教科書にはわずかに記録だけが残っている組織で、私もこの調査でここに所属していた人に会えるとは思いませんでした。第11回調査の迫間一雄さんは浮世絵動画研究所に所属してアニメーションの制作を実際にやっていた方です。浮世絵動画研究所は、もともとは和田三造という洋画家で映画製作にも関わった人が、趣味で北斎マンガのアニメーションを作りたいということで立ち上げた工房です。いわゆる職業的な意味でのスタジオではなかったんです。ちょうどカラーフィルムが普及し始めた頃だったので、北斎マンガをカラーで動かしたいと、手探りで始めたのがこの浮世絵動画研究所でした。しかし趣味で始めたものですから結局うまくいかず、5年弱ぐらいでこの活動は停止しています。ただ、ここに集まった人たちが結果的にアニメーションの基本的なことを身につけたということがあり、以後、京都でのアニメスタジオの継続に関わりを持っていきます。

たいへん興味深いことには、浮世絵動画研究所の記録のなかに、「木村角山（オブザーバー）」とあり、ここにも木村角山がオブザーバーの形で登場しています。はっきりとそれを記憶している方はいませんでしたが、ほぼ間違いなく、撮影技術の指導をしていたはずです。アニメーション技術というのは、はっきりいって撮影なんです。カメラの使い方とか、1コマずつ動かす、2コマ、3コマとするときに、機器的なものをどう調整するかとか、背景面のバックグラウンドをどういうタイミングで動かすのか、さらにはフィルターをつけたり、照明のライティングを調整するなど、アニメーション技術というのはほぼ撮影の技術なんです。木村角山はもともとはカメラマンです。昭和初期にマキノプロダクションに入ってカメラマンとして活動し、それ以後はアニメーション制作に関わっていますが、絵を描く人ではありませんでした。カメラマンだったんです。そういう形でずっと（アニメーションの）指導者的な立場に立ってきた。指導者的な立場に立ってきたというのはつまり、カメラの技術を持っていたということであり、そういう意味で、浮世絵動画研究所に木村角山さんがオブザーバーとしていたということは、たいへんわかりやすいことです。さらに、京都系はここを発端として歴史を継続していくことになります。この少しあとにできる「一光社」というスタジオは、大阪地域で初めてできた集約的なCMプロダクションになります。さらに少しあとにできる「大阪映画」というプロダクションは、実質的には京都から移ってきた木村角山が社長職に就き、やはり技術的な立場での中核に位置するようになります。この頃に民放が開局し、CMアニメの需要等が増えて、ほぼ同じ時期に、たくさんプロダクションが誕生します。

さきほど京都系列と大阪系列という言葉を使いましたが、基本的には京都が発端になっていて、大阪系列は、木村角山さんと、それから少し前に東京から移ってきた一光社の坂本一光さんという2人がキーマンとなって立ち上げた形になります。それが昭和32～4年ぐらいです。比較的最近なので記録もかなり残っておりまして、この時期に新入社員として入ったスタッフの方々はまだ現役でお元気で仕事をしていらっしゃる方々があります。それで、大阪系列の調査は比較的スムーズに進みました。今後の課題としては、これらのディテイルで未調査の部分がたくさんあると申し上げなければならない現状ではありますが、比較的スムーズに調査は進んだわけです。

問題は、大阪系列の基盤になった京都系列、ひいては関西アニメ史の源流であろう昭和20年代です。さらに、それに繋がる戦前までの状況がいったいどうなっていたのか。これらのことが、2007～8年の調査のかなり大きな課題になってきた結果、第6～14回調査はほぼすべて、京都の関係者が占めることになりました。

まず6回目は、大橋さんが以前一度ご報告された「さがスタジオ」という京都のCMプロダクションを主宰していた守居三郎さんにヒアリングしました。現物資料はあまりありませんでしたが、映像資料がかなり残っていました。守居さんも和田三造の浮世絵動画研究所のことはご存知でした。

7回目は先述の橋本剛さん、大井章寛さん、中野靖夫さんという、やはり大阪で仕事をして

たアニメーターの3人に集まっていたいで座談会のような形になりました。お三方それぞれ記憶が微妙に食い違っていましたので、情報を摺り合わせるために集まっていたのです。

第8回調査は田村克彦さんでした。京都童映社という同志社大学の学生が作った一種の左翼系の映画グループで、戦前の日本アニメ史に興味のある方にはタイトルはよく知られた影絵アニメ『煙突屋ペロー』のスタッフだった田村潔さんの息子さんです。ここでお会いしたときは、80年代になって『煙突屋ペロー』を復元したときの資料の話ばかりだったんですが、そのあとで、お父様の田村潔さんの経歴を詳しく教えていただきました。ところでごく最近、京都童映社が昭和8年か9年にあちこちで配布したであろうパンフレットというか、小さい同人誌のようなものを追加で提供いただきまして、これはたいへん貴重な資料です。私は傾向映画の専門ではないので、場合によってはそのへんのことをよく知っている方に分析をお願いしようかと考えているところです。そんな形で童映社に関しても、これまで未確認だったことも含めて、一定の資料が集まったのが、8回目でした。

第9回調査は、大阪系の「OTVF」というプロダクションに所属していた近藤壽男さんという、結果的にはカメラマンになった方にお会いして、当時のお話をうかがいたかったのですが、残念ながらそれほど多くの具体的なお話はうかがえませんでした。ただ、たいへんにマメな方で、昔のスタッフにいまだに年賀状を出しておられるのか、膨大な住所録があり、それをちょっと見せていただくというか、「どんな方なんですか」みたいなお話を聞いたようなことがありました。

第10回調査は岡博さんで、「IMAGICA ウエスト」の方です。この方が京都で昭和20年代に仕事していた方々の連絡先をたくさん知っているのではないかと、8回目のヒアリング対象の田村さんからうかがい、紹介を受けて、岡さんに会いに行きました。最初は半分取材拒否のような話だったのですが、実際に会うと、たいへん好意的に対応いただきまして、以後第11回調査から第14回調査までは、ほぼすべてこの岡さんのご紹介、もしくはご紹介から繋がりができた方々にお話をうかがい、2007～8年にかけての調査の一つの転換点になったと考えています。

第11回調査は、さきほどお話ししました和田三造主宰の浮世絵動画研究所に「新入りで入った」とおっしゃった迫間さんです。記憶は多少断片的でしたが、どういうふうアニメーションを作っていたのかということも具体的に記憶しておられました。いわゆる工業用のロールセルを切り抜いて、裏から日本画の顔料を使って……要するに単に顔料を水で溶いてセルに乗せるとすぐに乾いてしまうので、バリバリにならないような素材を混ぜた。プロが使うセル用のアクリル系絵の具というのがなかったわけです。そのようにして完全に手探りでセル画を作り、それで撮影に向かうということをやっていたようです。ただ、作品としては残念ながら完成しなかったということでした。そんな話がうかがえたわけです。

次に第12回調査です。戦前期京都のプロダクションの「J・Oスタジオ」から少し遅れて

「日本映画科学研究所」が誕生します。これは、先述の政岡憲三という日本のアニメ史に燦然と輝くアニメ作家が作ったスタジオを改名したスタジオです。政岡憲三自身が東京の松竹のアニメーションスタジオに移籍するのをきっかけに、このスタジオを離れ、結果的にあとを引き継いだのは白波瀬直次郎、武雄という2人の兄弟でした。この2人が「日映科学」を引き継ぎますが、昭和18年ぐらには戦争が激しくなり、一旦活動を停止します。これもあとの取材でわかったのですが、戦後復活するときには、同じ建物を使い、「京都映画社」という名前になったということです。このあたりのことは戦前の映画年鑑を見ると、断片的ですが記録が残っています。12回目には、白波瀬直次郎さんの息子さんにあたる、直治さんに当時のことをうかがうことができました。ただ、戦時中は父子で東京電通に移り、その後息子さんは徴兵され、復員して京都に戻ってきて、ご自身が実際に映画の仕事に入ったのは大映の特撮部門だったわけです。この方は『大魔神』などの特撮に実際に関わっていたようです。特撮史を研究している人はぜひお話を聞いてほしいと思いました。そんなことで、まだ10代半ばだった頃の、日映科学から京都映画社にかけての頃の記憶はたいへん曖昧でした。何度も言葉を変えて質問したんですが、うまく記憶を引き出すことができなかつたというのが結論です。ベテランの方をインタビューしていると、そういうことはしばしば起きるんですが、白波瀬さんに関してもそういう部分が残りました。

次の13回目が京都映画社、つまり戦後です。京都で復興した京都映画社にご本人は「小僧のような形で入った」と言われましたが、昭和25年ぐらに入社した村上富康さんにヒアリングすることができました。京都映画社が昭和25年ぐらに営業用に使ったと思われるパンフレットをご本人がお持ちで、それを確認することができました。当時のスタジオの外観とか、内部の撮影、編集、録音の様子が、不鮮明な写真ですが整理されていました。これはたいへん貴重な資料です。

最後の第14回調査は、村上さんとほぼ同時期にやはり「京都映画株式会社」に入った渡部章さんにお話をうかがいました。

このように当時の話が聞ける方々を中心にお話をうかがいました。それぞれ記憶が曖昧な部分も残りましたので、いわゆる文字資料、当時の映画を記録した資料等を確認しながら、正しいところ、もしくは誤りのところを補足していくのが来年度の仕事になっていくだろうと思います。

現物資料をたくさんいただきまして、私自身もまだ整理ができていませんが、今日は雰囲気だけでもわかっただけだと、2枚だけ写真を持ってきました。

(昭和33年頃。一光社の野球チームの大阪球場での集合写真を見せながら)1枚目が「一光社」です。「大阪映画」とほぼ同時期に立ち上がったCMプロダクションの社員たちの、草野球チームのようです。これはスタッフの名前がだいたいわかっています。主だった方の中でちょっと驚くところでは、前列のいちばん右側がミステリー作家の内田康夫さんです。この頃は一光社のアニメーターだったそうです。大井さん、中邨さん、橋本さんといった、今回ヒアリング

をした方々がだいたい写っていて、後列の右側から3人目、帽子を被っていない人が木下蓮三さんで、このあと「ブッペプロダクション」を大阪で作り、すぐに『鉄腕アトム』が始まった虫プロに移籍し、東京で独立して「スタジオロータス」で個人制作アニメーションを作られます。残念ながらちょうど10年前に亡くなれましたが、いわゆる個人制作、プライベートのアニメーション作家として、のちに世界的に知られることになる方です。この方も大阪生まれで、大阪のCMプロダクションをいくつか渡り歩いた人です。こんな写真がいっぱい残ってたいへん興味深いです。当時のスタッフの生き生きとした状況が写っています。

(昭和39年頃。大阪映画の作画室風景の写真を見せながら)2枚目は、一光社の少しあと、木村角山が主宰した大阪映画のスタジオのなかでの様子です。手前が角山さん本人で、奥が後に橋本夫人になる前の綾部ゑ理子さんの、作画室での様子です。マキノ映画に木村角山さんがいた時代の戦前の写真は、私は過去に映画雑誌で見たことがあります。ですが、戦後の写真はこれが初めてでした。ゑ理子さんによると、とにかくこの人は昔のことをしゃべらない。だから全然わからないということなんです。写真を撮られるのも嫌いだそうで、これも横向きなのでなんとか撮れたそうで、非常に数少ない写真だということでした。

今日は細かい説明は省略しますが、当時のアニメーターはタップを使わずに角(かど)合わせという方法を用いていました。(この写真のように)実際に角合わせで絵を描いている様子を撮られた写真などもありますので、当時の技術史なども含めて、これからまとめていきたいと考えております。

〈関西アニメーション史の系譜〉

このような形で調査をやり、2009年度に細かく詰めていかなければならないのですが、把握した内容を関西アニメーションの系譜という大きな枠組みで概観すると、おおむね3つの特質というか切り口が挙げられます。これが今ご説明した内容に集約されているわけですが、1) 京都における政岡憲三の仕事が、以後の関西アニメーション史の発端になっているという点。2) 昭和20年代にかけては、京都がアニメーション制作の中心——といってもたいへん零細な体制——で、30年代に入って地盤が京都系列と大阪系列という2つに分かれる。発注者を見ても全然違うようでした。これは調査の課題として大きく残ったのですが、広告代理店や企業の発注・受注の関係を実はほとんど聞けませんでした。いわゆる基礎的なスタジオ史、人物史をヒアリングですずと追いかける状況だったので、そのあたりの細かい話は聞けていないため、詳細を本日はご報告できないのですが、どうも京都は京都で仕事を請けて、大阪は大阪で仕事を請けていたようです。そういう意味でも、系列が2つあったという表現が適切かなと思って、この言葉を使っているわけです。

3) は、戦前戦後を通じて常に指導者的立場にあったのが木村角山であるということで、さきほどから申し上げておりました。これに関してはもう少し詳しくご説明します。戦前から戦時中にかけては政岡憲三が中心になっているのですが、1932年、昭和7年、1月に彼が

自身のスタジオを設立します。「政岡映画製作所」という名前です。以後、これは細かく名前が変わっていきます。政岡映画製作所当時、まだマキノプロダクションにいた木村角山はカメラマンとして、政岡の仕事を支えていたわけです。「日本動画研究所」という名前に変わってからすぐの1940年に日本映画科学研究所という名前に変ります。ですが肝腎の政岡本人は、太平洋戦争が始まる直前、昭和16(1941)年の7月に東京の松竹動画に移籍します。ここで作ったのがたいへん有名な『くもとちゅうりっぷ』という短編です。それを作るために松竹に引き抜かれたのかどうかは、はっきりとわかっていませんが、結果的には松竹に移籍して現在でも名作として誉れ高い16分の短編『くもとちゅうりっぷ』を作り、さらにその後、同じく松竹系で公開されることになる「桃太郎シリーズ」の『桃太郎の海鷲』と『桃太郎 海の神兵』の2つの作品も、政岡が関わっています。以後、東京に住まいを定め、政岡自身が京都に戻ってくることはありませんでした。このような状況のなか、残された日本映画科学研究所を白波瀬直次郎が引き継ぐことになったというのは、さきほど説明したとおりです。

また、同志社大学の学生たちによって結成された京都童映社が作品として残したのは結局は『煙突屋ペロー』だけでした。しかし同人の田中喜次はいちばんアニメに長けていたでしょう、その後、アニメ畑を歩み始めます。最初は「J・Oトーキー」でした。先述の「J・Oスタジオ」と少し名前は違うのですが、J・Oトーキー漫画部でアニメーションの制作に入ります。ちなみにJ・Oとは現在の東宝の前身です。東宝はP.C.L.とJ・Oという2つのスタジオが合併したものです。マニアックな話ですが、JとOの間には必ず中黒が入ります。しばしば中黒を入れないで書いている人がいるんですが、これは日本映画史の研究ではモグリといわれますので、ご注意ください。

そのJ・Oスタジオ自体はほどなく閉鎖に近い形になり、ここにいたスタッフの市川崑たちが急ごしらえのような形で日活京都に拾われ、漫画部を作り、ここでアニメ制作に一時期関わっていたのが、戦後、手塚治虫と『新宝島』等を共同制作する酒井七馬(しちま)です。そういう繋がりも京都にはありました。

以上が戦前、戦中における関西、つまりすべて京都です。アニメーション制作の中心的な動向としては、制作された作品の記録はかなりあります。ただ、映画館で興行にかけられる娯楽映画ばかりで、企業CM等の作品もかなりたくさん作ってはずですが、残念ながら記録が掘り起こせていません。別の研究でも戦前のCM関係をたくさん調べましたが、やはり残っていません。例えば、現在のサントリー、参天製薬、クラブコスメチックスといった会社が、戦前からCMアニメを作っています。ただ、作品は残っていませんし、制作が誰かも残っていないので、これも今後の課題かと思えます。

戦後は昭和20年代と30年代の2つに分けて考えることができます。20年代はすでにお話ししたように、京都映画社が最初です。これは戦時中に一旦休業した日本映画科学研究所を改組、改称したものです。日本のアニメ史に詳しい方、興味ある方は『魔法のペン』という作品で記憶していると思われる京都映画社も、木村角山が企画とカメラをやりました。実際

にアニメーターから何から全部をしたのは、政岡憲三と共に仕事をして、中国大陸で敗戦、捕虜生活を経て復員した熊川正雄というアニメーターです。ただ、政岡憲三は戦後ずっと東京に居ついて、熊川さんを「東京にこいや」と呼んだわけです。「東京でスタジオを作ったから、お前がきてくれないと困る」というようなことをいわれて、熊川さんは東京に移籍します。以後、熊川さんもずっと東京で、90歳を超えてまだご存命です。

京都映画社がわりとすぐにアニメをやめたというのは、これが大きいという気がしています。大きなスタッフが抜けたということです。記録に残っているのは、46年の『魔法のペン』、48年に『クン公と怪物船』と『鶏になったポチ』という2作。1950年にまた2つありますが、『魔法のペン』を入れても5年間に5作品の短編しか作れなかったということです。1950年、昭和25年以降はもうアニメーションをやめて、現像、録音、そして大きなスタジオをダンスホールとして貸すという、そのような形になってしまいました。

これ以後しばらく、京都におけるアニメ制作の動きは途絶え、30年代に入って、京都系列と大阪系列に分かれます。京都系列に関しては、和田三造の浮世絵動画研究所が最初で、以後、京都プロダクション、それから守居さんのさがスタジオといったような動きが出てきます。

大阪系列に関しては、木村さんが指導者的な立場に立ちつつ、坂本一光さんの一光社、そのすぐあとに木村角山さん主宰で大阪映画ができ、ちょうどこの頃が民放の開局にあたるので、雨後の竹の子のごとく大阪でもたくさんのアニメ、CMアニメを制作するプロダクションができたわけです。

木村角山の（大阪系列での）位置づけは、何度もお話したとおり指導者的な立場にあった方で、指導というのは主に撮影セクションに関わるものであったということ。残念ながら、プロフィールに関しては細かいディテールがまだ調査ができておらず、とくに亡くなられた年月日と場所が、どうもはっきりしないというのがちょっと残念です。晩年住んでいらっしやったのは、どうも長岡京だったようです。そのあたりまでは近い方からうかがえましたが、肝腎の没年月日がまだ明らかになっていないというところでは。

〈関西アニメーション史の独自性〉

そういった関西地区のアニメ状況の「独自性」ということを考えてみました。ただ、スタジオの体制や作品の発注・受注上の関係は、あまり調査していません。私にとってはいちばん重要な、作品内容、アニメーション技術、素材、それからキャラクターデザイン等を見たときに、少なくともこれまでに東京地区で主に把握されている内容と比較すると、それほど際立った違いというもの、現状では確認できていません。むしろ、戦前期まで脈をたどると、実は東京の方で戦後立ち上がったスタジオの多くが——戦前、京都で研鑽していた政岡憲三が代表的ですが、そういった方が——東京のアニメーションの復興に深く関わっているということがあります。東京と大阪を比較するという形ではなく、1つの脈列のなかにあると。少なくとも昭和20～30年代ぐらいまでは、そういった1つの繋がりのなかにあるという考え方を基本に

おいた方が、もしかしたらわかりやすいかもしれません。ただ、これはもう少し今後詳しく詰めていきたいと思います。

そういうなかに、戦前からアニメーションをたくさん作っている「横浜シネマ商会」というスタジオがありますが、ここでアニメーターをやって、戦後、東京の「新映画社」などで短編アニメを制作していた浅野恵（さとし）さんというアニメーターがいらっしゃいます。この方には、まったく別な仕事で5年前にインタビューしたのですが、おもしろいことをおっしゃっていたんです。「アニメーターには東京流と京都流の2つの流派がある」と。どういうことかという、京都流はとにかくゆっくり動かすので、東京流の自分から見るとかったるい、見てられないと思うことが結構あったという話でした。そう言われると確かにわかる部分はあります。政岡さんの、つまり京都流派はたいへんゆっくりです。いわゆるディズニーのようなリズム感を持った動かし方と、根本的に違います。一方で、東京で「横浜シネマ商会」でずっと作品を発表していた村田安司（やすじ）さんという切り紙アニメの名手がいるんですが、この方や浅野さんが作っていた作品も結構残っていて、見てみるとリズム感あふれるアニメーションでした。それを東京流派、京都流派という言葉にいい換えていいかどうかは議論は残りますが、いずれにしても京都で研鑽を積んできたアニメーターというのは、東京者から見てかったるいというのは、気持ちとしてはわかると思いますか、説得力のある言葉だと感じました。東京と京都との比較ということでは、たどってきた歴史を考えるとときに1つのポイントになるかなという部分はありました。

〈関西アニメーション史の転換点〉

そういった歴史が刻まれてきた関西のアニメ界で、転換点となったのが何かというと、冒頭ですでに申し上げた話ですが、3つ挙げられます。つまり転換点とは、京都と大阪は、それぞれ発展をしたのが昭和30年代初期までであったはずのものが、一気に東京中心にシフトしていくわけです。そのきっかけになった出来事を挙げると、まず東映動画の設立、それから民放の開局、そして虫プロダクションの設立、という3つを挙げなければならないだろうと思います。

まず1つめは東映動画です。昭和31年7月、ディズニーに匹敵する長編アニメを日本でも作るんだという掛け声のもとに始まりました。実際、年1～2本の長編アニメを作ったわけです。1社でそれを行ったということは画期的なことですが、同時にこれは、他に長編アニメを作るプロダクションがなかったの、日本全体で年1～2本だったわけです。ですから、アニメ界の風向きに大きな影響を与えたかということ、それほどでもないのではないかというのが現状での私の評価です。もちろんスタジオとしては数百人規模のスタッフを抱えていましたから、これは間違いなく大きなことではありますが、それがわずか1社であって、なおかつ年1本ないし2本、ディズニーの当時でいうと、『シンデレラ』や『眠りの森の美女』という錚々たる長編が公開されていた時期ですから、その時期に日本で1～2本の長編を作ったことが、

はたしてそれほど大きなことだったのか、少し注意して考えていく必要があると思います。

2つめは民放です。大阪でも確かにローカル局とか、ネット、系列局という形で開局してはいますが、民放局が開局するスピードとか、マーケット市場規模という点から見ると、東京と大阪ではここでもやはり格差が出ていたのかなと私の目からは見えてしまいます。事実、今話した設立直後の東映動画は、長編アニメーションだけでは到底儲からなかった。興行収入だけではスタジオを維持して、ましてや数百人などという規模のスタッフを金銭的には受け入れられない。では何で稼いだかという併設していたCM部で、年間たくさんのCMアニメを作っていました。これがある種ドル箱というか、スタジオ全体を潤す大きな仕事になっていたということがあったようです。

最後の虫プロダクションについて。これは申すまでもなく昭和38年に始まった『鉄腕アトム』以後、30分ものの連続テレビアニメは日本のアニメーションにおいて完全にメジャーな位置付けになります。詳しい説明は省きますが、テレビアニメシリーズの放映は、実はアトム以前からたくさんありました。アトムは1963年ですが、1959年、60年、61年ごろのテレビ欄や当時の記録を見ると、毎週50本ぐらいのテレビアニメをやっていました。毎週です。何かというと、全てアメリカのアニメなわけです。アメリカから輸入された『原始家族』『つよいぞラフティ』、もちろん『トムとジェリー』のテレビ版などもありました。そういったものが毎週放映されていて、アトム以前からすでにテレビアニメ洪水だったというのが、現在、アトムを評価するときに忘れられてしまっています。アトムができたから日本はテレビアニメ洪水になったというのはまったく違うわけなんです。アトムと、それ以前のアメリカ製の輸入アニメは何が違っていたかという、アメリカ製の輸入アニメはほとんどが1話が5分や10分の短編でした。つまり、何かのキャラクターがでてきて、ちょこまかと動き回り、ショートギャクをやっておしまい。ところが、手塚さんの『鉄腕アトム』は1話だいたい25分で、キャラクターの心理描写というか、ストーリーを複雑に絡ませて、キャラクターが悲しんだり喜んだりして、それを連続半年とか1年という規模で制作する。それをテレビでやるということがアトムの画期的な部分だったわけです。これがまんまと成功して、真似をするスタジオがあちこちに出てきました。

例えていうと、漫画しか描いてなかった吉田三兄弟の「竜の子プロダクション」もアニメーションに参入します。CMアニメがほとんどだった「TCJ社」もテレビアニメに参入する。人形劇をやっていた藤岡豊さんが「東京ムービー」というスタジオを作り、東映動画とか虫プロダクションに、かなり強引な引き抜きをやったみたいです。そういった形で始まったのが『ビッグX』という手塚さん原作のテレビアニメだというのはすごい皮肉ですが、そういった形になってきます。

そんな状況で、大阪でCMアニメに従事していた人たちが東京に引き抜かれていく、もしくは自分から能動的に移籍したというのも自然な流れだと思います。先述の木下蓮三さんもそのうちの一人ですし、今日はあまり詳しく載せてませんが、宮本貞夫さんなどのように、この

時期に東京に移って行ってテレビアニメ制作に従事した方はたくさんいらっしゃいます。産業としてのアニメの風向きが東京一極に集中していったのが、ここでもう完全に決定打になったと申し上げてよいと思います。

〈今後の課題〉

今後の課題としては、最後の頁に少し書きましたように、この調査を開始する計画段階では、例えば広告代理店などCMを発注した企業などにもできるだけ取材をかけて、CM制作、アニメのCM産業はどうだったのかということを中心に幅広く、つまり、アニメーション産業としての全貌を把握することを目的にしていたのですが、スタジオ史や人物史という直接的な調査に予想以上に時間を費やすことになりました。端的に言って、マーケット面、それから広告面に関する調査はできませんでした。力不足を痛感しています。ただ、それはスタジオ史とか、人物史、作品史のような直接史に関して、それだけこれまでにない新知見が集まったということを示唆していると思いますので、そういったものを中心に来年度はまとめていくことにしたいと考えております。

なかでも課題として残っているのが、これも断片的に話しましたが、現物資料がまだ大量に未整理で残っていて、これを見ていく必要があるであろうということです。それから、スタジオの沿革、つまり、設立と廃業の年月日などもまだインタビューした方々の記憶に頼っている部分がたくさんありますので、系統図でも何年頃という曖昧な書き方をしています。法人でなければ調べようはないのですが、登記簿のようなものを見て確認していくという作業も必須だと思っています。

最後に、これは説明のなかでも少し申しましたが、関西のアニメーション界のある種の独自性みたいなものを最後に評価として加えて、東京がアニメーション産業の中心になっていったとすれば、関西で何が行なわれてどういう歴史を刻んできたのかというところを評価していきたいと考えております。

以上で終わります。ありがとうございました。

ディスカッション

井上(康) 津堅先生の報告について、事実関係などについてご質問はありませんか。ないようなので、ディスカッションに入らせていただきます。

高野 聴き取り調査がすごく進んでいて嬉しかったです。今後の課題について、2つうかがいます。発注というか、どういうクライアントとつき合っていたのかが見えていないということでした。納品台帳が見つければ一網打尽だと思うんですが、その可能性について聞きたいというのが1つ。もう1つは、大阪テレビの開局が昭和31年なのに、「一光社」「森浦商会」「フィルムアート」その他が昭和32年頃となっていて1年のブランクがあります。この1年間、いったいCMアニメはどうなっていたのだろうかと気になりましたので、それについて何かわかることがあればお願いします。

津堅 まず1点目の台帳ですが、取材を重ねた相手はアニメーターがほとんどで、いわゆる業務上の書類をほとんど持っていらっしゃる方々でした。ただ、例外は「一光社」からアニメ制作をはじめた大井さんが、のちにご自身でプロダクションを作ったので、かなりたくさん現物資料を持っていらっしゃる。さきほどお見せしたキャラ表とかセル画もそうです。それ以外にも絵コンテとか、脚本のようなものも持っていて、それがダンボールに何箱もあるんです。井上さん、あのなかに台帳のようなものがありましたか？

井上(康) ないですね。

津堅 やはり、これまで取材した方々に関しては難しいと思います。調査開始当初、大阪の大井さん、中邨さん、橋本さんたちに話をうかがったのが2年前ぐらいで、実はその頃から、さきほど課題のところで申しましたように、広告主への取材もゆくゆくは始める予定でいたんです。ただ、アニメーターや経営者の方々を取材するなかで、うまくそういう話が聞けませんでした。アニメーターの方の記憶から、例えば大広と電通とがほとんどだったとか、ごくまれにメーカーから直接発注されることもあったという話は聞けるんです。それを確定させるためには、広告主なりメーカーなりを取材する必要があるだろうから、そのうち行こうと思っていたら、行けないままになっていて、完全にその部分の調査は抜け落ちた形です。今回の調査のなかでそこまで詰められるのか、現状でははっきりとしたことはお答えできません。ただ、できれば少しでも進めていって、いつ、どこから、どういう作品が発注されたのか、つまり作品のプロフィールの詳しいことがわかればいいなどは当然思っています。現状では今のような答えしかできないということです。

それから2点目の、大阪テレビの31年のブランクについて。時期に関しては、さきほど報告しましたように、今のところご本人たちの記憶に頼っている部分が多くて、それほど厳密なものではないというのが、まず前提としてあります。ただ、「一光社」が昭和31年ではなくて昭和32年6

月頃の創立というのはほぼ間違いないんです。2、3ヵ月の違いはあるかもしれないですが、間違いないです。そのあとに「大阪映画」ができたり、それから「森浦商会」もだいたい同じぐらいでしたから、確かにブランクがあるんです。この間何をやってたかを示唆するのが、やはり木村角山です。この人は、少なくとも昭和30年ぐらいには京都の自宅兼仕事場で仕事をしていました。カメラマンで、アニメーションのカメラをしていましたから、業界の人が線画台というアニメーション専用の撮影台なども自宅のなかにあったようです。どうもそこで、タイトルとか小さいCMの仕事を請け負っていたようです。だから初期はそういうふうな人に、ちょっと作ってもらったり、もしかしたら東京のプロダクションに依頼してしまうようなこともあったりして、大阪テレビが開局してよいよ本格的にCM産業が立ち上がってきた段階になった。つまり、半年なり1年のブランクをあけて、続々と独立のスタジオができていったのかと推測しています。このブランクの時期、誰かが作っていたか、もしくは、まだ1年ぐらいは1つの会社がたくさん受注するような体制を作らなければならないほどにはなっていかなかったとか、もしくはいずれもが理由ではないかと想像しています。

高野 ありがとうございます。まったく私の想像ですけど、おそらく最初の1年、CMはほとんどがカードの、動かないもので、フィルムを使ったアニメーションは極めて稀で、限られたプロダクションでも対応できたという気はします。ありがとうございます。

井上（康）他に何かございませんか。

辻 今の話と重なるんですけど、「さがスタジオ」は昭和31年から活動を始めているんですよね。さがスタジオはCMが中心だったとお話のなかにあったと思うんです。だとするとその1年のブランクの間、さがスタジオはCM制作にはかなり大きな貢献があったということでしょうか。

津堅 大橋さんが以前に報告されたなかにもあったと思うんですが、守居さんが記録していらっしゃる作品のなかで、昭和31（1956）年と記録されてるのは、確か2本か3本ぐらいしかなかったんじゃないでしょうか。やっぱり非常に少ないんです。だから、対応していたということであれば、確かに少ないものは対応できたと想像できますし、高野さんからあったように、単に静止画を映すだけとか、いわゆる動画としてのアニメーションでない形のものが多かったの、どこかが集中的にやっていたという状況でもなかったのかなという気がします。ただ、おっしゃるように「さがスタジオ」で昭和31年に制作されたアニメーションは確かに数本ですが残っているので、やはり少ないながらも対応していたプロダクションであったとは考えています。

辻 ありがとうございます。その「さがスタジオ」で、散逸して現在残っていない、つまりデータベースにも入っていないという可能性はないんでしょうか。

津堅 もちろんその可能性はあると思います。ご本人が記録してるものが全部かという、当然そんなことでもないと思うので。今あるデータベースがどのぐらい実態を反映しているのかということはあるんです。

データベースを見ると、昭和31年制作は1つだけです。昭和32(1957)年は2つあります。井上さん、守居さんはどういふふうに登録したんでしょう。

井上(康) 全部とは限らないですよ。

津堅 そういえば、これの原簿って何でしょう。井上さん、確か聞いていないですよ。かなり詳しいというか、きれいに一覧表で整理してあって、タイトルとか、発注社名、それから尺数と年代が記してあります。一覧表では56年は2つですね。ハクシカ足袋、足袋の会社です。あとはマルゼン石油。この2社のCMを作成、いずれもアニメーションのようです。ただ、これがすべてなのか、散逸しているのか、まだ判断できません。

桐山 そのデータは守居さんが作られたものではなくて、守居さんが「うちにありますよ」というフィルムを、仲介して下さった岡部さんがIMAGICAに出された折、あるいは、出して戻ってきた折に、データに添付して下さった資料です。

津堅 では、いずれにしても守居さん自身がこれを今、現物として持っているものをリスト化したということでは……。

桐山 そのときに現物として残存して、かつ岡部さんのところに行ったCM、という限定つきです。

辻 本筋から離れるんですが、東京流と京都流という2つの流派があるみたいで、京都流はゆっくりと動かすのが特徴だとあります。見た目からしても、結構違うんですか。というのは今、私はデータベースのCMの文字起こしを進めていて、そこで見ても昔のCMってわりとゆったりしていて、言葉の密度みたいなものも低いと思ってい

たんです。これだけ地域差があると、例えばTCJの場合に、京都派の影響を受けたCMというのはわりとゆっくりした構成になる可能性もあるかと思ったんです。どの程度、見た目にはっきりと京都派はゆっくりしている、という違いがあるんでしょうか。

津堅 浅野恵さんが言った「京都流派、東京流派」は、戦前から昭和20年代ぐらいまでの作品に関するものです。そう思えば見れば、私も現存するその頃の作品のほとんどを見ていますが、よくわかります。いわゆる東京、横浜で制作を続けていたスタッフの作品と、京都で制作した作品。例えば、京都の人で東京へ行って作った政岡憲三の『くもとちゅうりっぷ』や『すて猫トラちゃん』の2つにしても、私は自分の授業で学生に見せますが、「よくもこんなにぐんにやり、ゆっくりしたアニメーションを、しかもフルアニメーションで当時作れましたね」みたいなことを言われます。今の学生が見ても驚くぐらいで、際立った違いがあると言っていると思うんです。TCJが影響を受けている可能性があるのは、むしろアメリカのリミテッド・アニメーションと思われる。いわゆる京都流派、東京流派の影響を直接的に受けるとは考えにくい段階に入っているのではないかと思います。ただ、これも、私の経験上の感覚で申し上げていますので、もう少し客観的に比較をしたうえで結論が出せればよりいいかと思います。

辻 ありがとうございます。

石田 今の話に関連する質問ですが、私もこの部分をとてもおもしろくお聞きしました。先日、日本マスコミュニケーション

学会の研究会で、アニメーションの表現と音の研究をされている方の発表を聞きました。その方も京都の方なので、ひょっとしたらご存知の方かもしれないですね。

津堅 同志社か関学の大学院生でしたか……その場にいませんでしたが、僕もチラッと……。

石田 今田健太郎さんという方のご報告で、アニメーション表現と音の地域比較みたいなことを考えておられるようでした。その方は音楽学がご専門で、日本のアニメとヨーロッパ、アメリカのアニメの音密度の違い、といったテーマで研究されておられて、日本のアニメは沈黙が多いとか、音があまりつけられていないという報告を聞きました。今回のお話の、京都風と東京風というのとちょっと比較の対象が違うんですけれども、CMなりアニメなりを見たときに、ゆっくりしているとか、あるいはのんびりしているとか、見ていられないとかいうような感想を持つのは、ただコマが速く動くということだけではなく、音がどれくらいきっちりついているかということも関係があると思うんですが、そういう観点から、京都風と東京風の違いみたいなことはあるんでしょうか。

津堅 音のつけ方に関しては、いま思い出しながら話しているんですが、さきほど申し上げた京都流派と東京流派の違いがわりと際立って見える戦前から昭和20年代にかけては、それほど大きな違いを感じたことはあまりないですね。あくまでも絵の動かし方の違いが大きいように思うんです。ただ、音のつけ方、アニメーションの映像にどう音をつけるかは、とくに当時はディ

ズニーの影響が絶大で、音楽の動きに乗せて絵を動かすというのが基本だったんです。音がなく、エフェクト（効果音）も含めて音がない形で絵を動かすというのはたいへん珍しくて、日本のアニメがあまり音を使わないで沈黙という概念を直接演出するのは、まさに『鉄腕アトム』以降の話なんです。音、音楽を使わずに何を使ったかという、セリフを使ってるんです。セリフを使うとは、つまりストーリーであり、キャラクターの感情表現です。そういうことにシフトしていったために、マスコミュニケーション学会の発表がいつ頃の時代の作品の状況を比較しているのかがよくわからないので、それによってもずいぶん話が違ってくと思うんですけれども、日本アニメのいわゆる沈黙とか動きとかの違いを論じるとすれば、アトム以降の部分になってくと思うんです。だから、このインタビューが「京都流派、東京流派」と言っていた時代よりは、ちょっとあとだと思えます。

石田 今田さんの話を正確には覚えていないんですが、少し古い時代の話から大括りで捉えられていて、『鉄腕アトム』以降という限定ではなかったと思います。むしろ、アニメーションよりも先にあるメディアとどういう関係があるのかという話でした。つまり、日本の舞台芸術とか古典芸能で音はどう使われていたのか、という関連ですね。音には、物語を強化するとか、いろいろな使われ方があると思うんですけど、そういうものとの繋がりの話だったと思います。大阪にはいろいろな舞台芸術がありましたので、アニメ時代以前の音響の人がどういうふうになんて

ン制作に入っていたのか、人間がどういうふうの流れにいったのかという話が、非常に面白いと思います。アニメーターはあまり音をつけないわけですよ。今回の報告資料にある図には、音響の方もちょっとだけ登場しますが、違う人がやっておられた可能性もあったのかなと思います。そのへんの分業の話もいれると、このインタビュー一覧図にまだ登場してきていない人がもっているのかしら、という気もするんです。それはいかがですか。

津堅 ざっくりした言い方になるんですが、さきほど申し上げた昭和20年代まではディズニーが絶大だったとはどういうことかといいますと、音が先にあって、それに対してキャラクターを動かしていたんです。専門的にはスポッティングという技術で、音符ごとに合う動画のタイミングを計算して、それに合わせた絵を描くということをアニメーター自身がやるんです。ディズニーのアニメの作り方はそうですし、日本でもそういう作り方をしていました、当時は。もちろん技術的にはディズニーとはずいぶん違うんですけれども。ところが、ある時期から、アニメーターが音に関係なく絵を描いていくんです。それに合わせたバックグラウンドミュージックはなんなのかと、そういう作り方によっていくんです、日本の場合は。わかりやすいところでは、セリフを入れるのは日本ではアフレコ、アフター・レコーディングです。つまり、キャラクターのセリフはあとから映像を見ながら声を入れる。ところが、海外では今でもプレレコといって、最初に声優が声を録音してそれに合わせてアニメーターが絵を描

くのが一般的なんです。だから、音響の関わり方は、少なくとも日本ではある時期から変わった、逆転したということはあると思います。それが日本の伝統芸能的な部分との繋がりがあるかは、私自身も興味があるので、その研究を聞いてみたい気になりながらお話をうかがっていました。

石田 ありがとうございます。この時代は、先に音があるんですね。

津堅 CMの場合、作り方が変わっていると思うんです。基本的には音が先にある方が多いんじゃないかなと思うんです。これも正直なところ、割合として多いか少ないかはまだ未調査です。ただ、昭和20年代までの京都流派、東京流派といってる時代は、音が先にあるという状況だと思います。

石田 ありがとうございます。

牧野 さっき徹夜して作業している人の話がありましたが、私が発言すると制作側からの発言となり、舞台裏の生々しいものが出過ぎるかもしれません。表から研究をなさっている方からすると、裏側から見た暴露のようになって申し訳ないのですが……。あくまで「研究資料の提供である」という意図を共有してください。

津堅 ぜひお願いします。

牧野 当時、あまりにもアニメーターは貧しすぎたのです。あまりにも貧しく、技術的にも幼かった。私がアニメーターとしてTCJの一連の作品を作っているときも、本当に情報が少なかったのです。結果、視野狭窄の状況の中で、ひたすらアニメ作画を続けていたのです。一本の制作費がどうというバランスで、例えば電通からいくらでTCJに発注があって、いくらで納めていた

かなどの資料が明らかになると、当時の状況が浮き彫りになると思うのです。おそらく1本の制作費は、全体としては悪くはなかったはず。けれど、アニメーターに支払われるのは、残業し、徹夜を続け、1ヵ月働いて8000円くらいです。当時、アパートの家賃、一畳あたり1000円という時代입니다。今振り返ると実に惨めな状態だった。これがそのまま、現在のアニメーターの待遇にも繋がっているわけです。技術的に優れているとか、世界一の制作量とか、魅力的なジャパニメーション等といわれながら、内実はあまりにも悲しい状況にあったのです。ですから当時、ディズニースタジオにおける制作過程が情報として入って来ていたとしても研究しようがなかった。动画家たちは「あ、動いた」と言って喜んでいるレベルだった。これが何の商業であるとか、どう世間にアピールすべきかということよりも、とにかく30秒とか、1分とかの动画を作って、その時間を埋め、可愛く、そつなく動いていけばいいという感覚。日本の企業も、当時は世界に誇るような製品レベルにまだ達してはいなかった。この時代、すでにディズニースタジオでは、アニメに先立って実写で一本の作品を作り、複雑な動きもバックミュージックに合わせて振り付けをしていた。ダンスの場面でも、それを描き起すことができたわけですから、音楽にピッタリ合った動きができて当然ですね。複雑なステップも、実写に合わせて学び取ることができたと考えられます。彼私の差はあまりに大きかったです。ほとんどのCMは、企業名の連呼型でした。商品の質や特性を打ち出すのではなく、ひ

たすら会社名をアピールしていく。与えられた時間を埋めればいいわけですから、必然的にゆっくりになる。ふわ～、ふわ～と動くのですね。特に訴えるポイントは示されなかった。子どもたちや一般視聴者はディズニー映画と、日本のCMアニメとを比較するわけではないですから、動いていけば「かわいい」とか「あ、動いてる」ということで満足する。つまりテレビ黎明期はそれで十分だったわけです。その時点でのアニメと現代の日本アニメとはあまりにも差が大きいのですが、要は一言でいうと貧しかったのです。

もう1つの側面は、1本の作品が数人、または1人でできてしまう。そうすると、代理店の某氏から直接注文をいただくと、給料の何倍かのアルバイトができるわけです。そういう下請けの仕方がありますから、闇から闇とはいわないまでも正規ルートでなく、裏側で制作されて、そのまま放映されていくものが沢山ありました。だから、代理店にこういう作品があつてこれがヒットしたという記録以外、出所不明、出生不明の作品がいっぱいある。当時「一光社」の人たちと非常に親しくて、木下蓮三さんと一緒に制作もしていた島充氏がいます。私の長年の相棒でアニメーターにして漫画家という人物。今はマキノプロの社長です。こういう人たちがその間のことを生々しく知っています。ですから、企業とか、とくにヤンマーなどの歴史を調べたらいいと思うのです。ヤンマーが持っている、CM長寿アニメーションの歴史の中に、制作費を含めた有効な資料が見つかる可能性が大きいですね。公開が難しいかもしれませんが、

スポンサー名を秘して、一事例として取り出し、冷静な目でご覧になる正面攻撃と裏側で激しくやり取りされたこととの両方で攻めていくと、テレビCM制作黎明期の状況が見えてくるのではないかと思います。

津堅 ありがとうございます。

難波 戦前に中山太陽堂などがアニメーションCMを作ったと話されていました。テレビのない時代、そういう映像がどこで流されたのか、気になります。映画館なのか、博覧会みたいなイベントなのか、という質問です。

津堅 去年、大正時代に日本で最初にアニメを作った北山清太郎の評伝を出版したのですが（『日本初のアニメーション作家 北山清太郎』臨川書店、2007年）、それを調べているときに、CMアニメの話がたくさん出てきました。それで、記録を調べたことがあったんです。1920年6月ですから、大正9年に、大阪毎日新聞が巡回映画をやっています。つまり、新聞社がニュース映画をしていました。当然テレビはないので、大毎は映画館だけではなく自分たちでフィルムを持ち歩いて、あちこちの公民館や学校の校庭でニュース映画の上映を、昭和に入ってからもやっていました。そのなかで、経費捻出のために企業CMを作ってニュース映画といっしょに上映していたんです。それがいわゆるCM映画のいちばん最初のスタイルだと思います。大毎の記録にあるのが、アニメーションだけでいうとまずサントリー、当時の壽屋です。これはタイトルが『凸坊と熊』で、アニメーションとは一言も書いていませんが、「凸坊」とあるのを私はアニメーションだろうと考えました。

これは同じく中山太陽堂の『凸坊の落書き』というタイトルで、これもアニメーションだと思います。アニメーションではないんですが、他に、丹平商会、これは現在の丹平製菓ですね。田口参天堂、これは現在の参天製菓。大正製菓。亀の子たわし。あとは今あるのかどうかかわからないですが、小倉香油店。日本ノートといった会社がCM映画を大毎といっしょに作って、巡回映画のなかで上映していたようです。中山太陽堂に関しては、今のクラブコスメチックスに取材したときに、中山太陽堂にはまったく記録が残ってなくて、広報の人に「初めて知りました」と言われました。調べてみると、ご存知のように関西の大正末期から昭和期はモダニズムが結構流行していて、映画のポスターとかにもいわゆる大正期モダニズムの、ロシア構成主義のようなデザインがもてはやされたことがあり、ある種の前衛アートの一つとしてCMで映画を作るとか、場合によってはアニメーションにするというのが関西ではやりだった時期があったみたいです。大毎の資料しかなかったもので、東京地域でどれぐらいのCM映画が作られたかは残念ながら調査ができていませんが、大正期、1920年ですから、日本で映画興行が始まってまだ10年ぐらいしか経ってない時期に、非常に先鋭的な仕事をしていたと思います。

難波 ありがとうございます。あと、お話を聞いていて気がついたんですが、「一光社」という会社は、私の記憶では1980年代ぐらいまでテレビCMのプロダクションとして残っていたような記憶があるんですけども、今もまだあるんでしょうか。

津堅 いや、今はもうたぶらないと思います。「一光社」も「大阪映画」も比較的最近まであったんですけども、どちらも今はなくて……。ただ、最近まであったわけですから、プロフィールはもうちょっと突っ込めばわかってくるはずなんです。

牧野 さっきお答えするのを省いてしまったんですが、当時人気があったのは、シンギング・コマーシャルという、先に歌があって、その歌を口ずさんでもらうことで社名とか商品名を知らしめるという動きがあったわけです。ということは、サウンドトラックからちゃんとコマ出しが出て、「キリンレモン」なら「♪キリン レモン」という音がこんなタイミングで入ってるんだよと示され、アニメーターの手元にきたわけです。台詞部分も1音3コマとか4コマとかのルールを会得はしていたのです。

津堅 スポットティングをやってるはずですよ。

牧野 はい、やっておりました。ところが、アニメーターの私たちの方にリズム感がなく、音楽に合わせていく十分な力量がなかったの、いいもの、際立った作品ができなかった。しかし、さっきお話にあったサントリーは別格でありました。大西さんというアニメーターがいるんですが……。

津堅 大西清さんですか？

牧野 はい。この方を重点的に取材していただくと、当時の最先端のアニメーションが見えてくると思うのです。リズム感があって、音楽に同調させていくアニメーション能力を持ったアニメーターが、いい作品を残している。それに、サントリーというクライアントが非常に優れていた。一方で、大阪的作品の最たるものがヤンマーのCM

だと思うのです。息が長い。非常にリズムカルで、適度の泥臭さがまたいい。コマーシャルの場合、美的要素とかアニメーションとしての完成度という以上に、商品をアピールし、覚えてもらうことが大きな要素だとしたら、「泥臭さ」というのは、一つの有効な要素であり、武器になります。そこから木下蓮三さんというアニメ作家が生まれて、結果的には今の広島・世界アニメフェスティバルに繋がっていくわけです。あの『11PM』の「ゲバゲバ」のようなアニメーションや、『ピカドン』になった。『ピカドン』というアニメーションがあったために、広島での世界アニメーションフェスティバルに繋がってきた。その源流に関西風のエネルギッシュなアニメーション表現があったわけです。また、それを支援する土壌が関西にはあるのだと思います。いつも同様のパターンが見られるのですが、関西で一定の成功を勝ち得た後、東京に持っていくと「洗練された」という段階に入ります。企業の仕事らしくなってくる。いいか悪いかではなくて、そういう特徴がいつも見られる。ですから、制作技術的には音が先にあって、ちゃんといいものができる準備はできていたけれども、肝心のアニメーターの生活面では、バックアップがまったくされていない。じっくり研究し、勉強する余裕が与えられなかったのです。私と一っしょにTCJに入った10名近い社員のうち、ほとんど8割は半年ぐらいで栄養不足によるものなのか、肺浸潤や結核の前期症状になってしまった。今からは信じ難い状況ですが……。このような、技術以前の側面からの研究も一方であり得るのではな

いでしょうか。

中尾 牧野さん、いつの話ですか？

牧野 私の20代ですね。あとからまた正確に出します。要するに、テレビのまさに黎明期ですね。日本のテレビジョンそのものの黎明期。

桐山 約50年前ですね。

牧野 要するに、サントリーのアンクル・トリスの出たときです。

中尾 あのとときで、それで1000円……。

牧野 昼一昼が1000円の時代に、月給8000円。徹夜残業してですよ。それが当たり前だったんです。

中尾 それで、闇というか、直接代理店からももらった場合にはいくらぐらいですか？

牧野 僕がチーフアニメーターとして抗議すると、すぐに給料3倍にしてくれました。バイトをやれば、その給料分ぐらいはすぐ稼げたんですね。

中尾 そういうのは意外と多かったんじゃないですか。

牧野 多かったでしょうね。

津堅 今の若いアニメーターはそれができないんですよ。抗議して、あと自分でちょっと……。

牧野 ギリギリの裏制作が日常的にあった。カメラマンと組んで。武勇伝に近い話も聞かれています。今日、話題になっている方々にも、同様の経験がおありでしょう。「撮ってあげるよ」と約束された途端に中間マーゲンが消えますから、産地直送になるわけです。あまりの待遇の悪さが辛い状況を生んでいたのですが、その時代のまま、基本的な部分が改善されていないというところにいちばん大きな問題があります。

中尾 そうかな？

牧野 はい、労働者としての条件は悲しいほどです。アニメーターは今でも食っていないと言っています。

中尾 今のアニメーターはもっとひどい。

牧野 でしょ。「日本の誇る文化」などと言っているわけですから、酷さが際立って見えるのです。

中尾 牧野さんの時代はまだよかったんですよ。

牧野 とんでもない。徹夜の挙句「肺浸潤」ですよ。これはあくまでも裏面史ですが……。作品データに放送されていたCM作品全部が出てこないという理由は、そういうことなんじゃないかと思います。すでに「時効」というほどの時が流れた。ですから、記憶に頼る調査はできてきても……。当時の作品を網羅することは不可能。ま、それはそれなりの価値はある……。

津堅 例えば、牧野先生はそういう闇で「直接やってよ」みたいな感じで作ったCMのメーカーは、ここと、ここと、ここがあった、みたいな記憶はありますか。

牧野 もう50年前ですからね……。

津堅 例えば、鳥さんとかにそういう……。

牧野 はい、彼の方がよく知っています。彼は私よりずっと記憶力がいいですから、何でもいから、覚えていることを書き出してほしいと言っているんです。

津堅 一度お話をうかがいたいと思ってまして。

牧野 ええ、ぜひ。それと当時の営業マンたちがいますから、その人達がいちばん強いです。直接インタビューに行ったことがあります。瑞鷹（ズイヨー）っていうム

ーミンを作った制作会社のプロデューサー……。

津堅 ハイジとかですね。

牧野 彼は全てを知っていると思います。代理店の担当者の報酬はこれぐらいだったと。そういう当時の「相場」があると思います。ただ、公開はできないでしょうね。個人情報になってしまう部分がありますから。あくまで研究資料として……。そうした社会状況の中でCMアニメが生まれていったという資料の範囲で……。

津堅 クライアントとしてもそっちの方がいいですよ。ある種、優秀なアニメーターを直接雇用するみたいな……。

牧野 そうですね。電通さんに最近「侍」がいなくなったというのは、そういうのを仕切る人がなくなって、サラリーマン化したということですね（現在は機構的にも不可能になった）。当時は一人で仕事を持ってきて、自分が仕切って出していましたから、すさまじい話ばかりが残っています。要するに「表に出せない」エピソードです。しかし善悪は別の議論として、そういうものが当時の「活力」であったことも確かなんです。失礼！ そちらの方に話がいつちゃうと研究らしくなくなってしまう……。

津堅 いや。そちらの方に私、いかせていただきますので。

中尾 今、牧野さんがいったヤンマーは、それは関西オリジンだろうというような話でしたが、津堅さんの問題意識のなかにある「独自性」というのはそういうことを考えていたんですか。

津堅 そういうことも含めてです。ただ、私は第三者的な目で見えていきますから、い

わゆる技術的に絵の動かし方がどうであるとか、キャラクターのデザインがどうなのかというところが入ってくることになると思うんです。例えばなんらかの違いがあったときに、それがいわゆる関西という風土が持っている、ある種の泥臭さということに起因するのは、理屈じゃなくて、地域性みたいところで「ああ、なるほど」と理解に進む部分があると思うんですね。まだそこまでは私自身がたどりつけていないことなんですけれども。

牧野 スクリーンに今ちょうどデータベースのサントリーのCMが出されていますね。このスタイルといい、コマ落としといい、まさにイギリスの制作プロダクション、「ハンナ・バーバラ」の作品分析からきているのです。ハンナ・バーバラの16ミリフィルムを映し出して、何コマで動いているかを分析・研究したのは、私自身もやったわけですが……。先取の気風がある関東の企業は、そのままストレートに参考にすることができます。ところが、関西のアニメーションはそんなことはお構いなしで、とにかくアピールするかどうかを前提に作ります。ハンナ・バーバラがどうだとか、足が何コマで動いたとか、洗練されたスタイルにするということよりも、あくまで「視聴者へのアピール本位」でやっていくわけです。その強烈さというのがやっぱり関西流かな。木下蓮三さんの『11PM』における「ゲバゲバ」のスタイルとか、彼の『ピカドン』とかも、一貫してやっぱりそういうものがあると思うのです。関西的エネルギーが。

津堅 例えば、虫プロで『鉄腕アトム』が極端に作画枚数を省力化したということが

ありました。当時のスタッフに直接話をずいぶん聞いたんですが、アトム以前にハンナ・バーバラとかの、動かないアニメがたくさんあったわけです。「あれを参考にしたんですか」と聞くと、それは全然関係ないと。単に、24分という尺数を20数人しかいないスタッフで毎週作るとしたら、どうしなければならぬかと考えていったらあんなったと言うんです。手塚さんはもっとひどくて、「これじゃアニメにならない。止まりますよ」と当時のまだ20歳代の若いスタッフが言ったら、手塚さんは「いいんだよ、もう。ここは20人しかいないから20人でできることを描きゃいいんだ」みたいなことをおっしゃったそうです。さきほど牧野先生がおっしゃったように、いろいろ情報はあったけれど、勉強したり研究するという状況ではなかったということが近いのかなと思うんです。

牧野 私は手塚さん自身と話をしていますが、手塚さんがご自身の心のなかでお決めになって行く思考経路と、外部に対して発表する場合とは、全然違っていると思いますね。ある意味で手塚さんは、優れた作家であると同時に企業家・政治家でもあります。非常に頭のいい方で、どこかの時点でリミテッド・アニメーションでいいんだという決断があったわけです。ところがさっきおっしゃったように、京都派といわず、ふわふわアニメーションで、寸刻も止まっちゃいけない。1秒間に24枚の画が延々と続いていくのがアニメーションだと言い通す人たちがいたわけです。それがアニメーションで、それ以外のものは正統なアニメーションではないというイメージを作った。

私にアニメーションを教えて下さった先生もそういう考えで、とにかくふわふわ、ふわふわ動き続ける。ところがこちら(ハンナ・バーバラ⇒サントリー)はものすごい省力化で、3分の1とかそういうレベルじゃない。タッタッタ……と、2枚の絵で歩くんですから。

津堅 ええ。2枚の繰り返しですね。

牧野 ええ。2枚でカタカタカタって動いて、パッと止まっている間(ま)がいいわけですよね。そこに音楽とかナレーションが入って、それからまたタタタと動いてパッと止まる。これでいいんだという事です。手塚さんは絶対わかったはずなんです。そこから、じゃあこの20人でやるにはこれしかないじゃないかっていう、彼一流の切り口に持っていったと思うんです。「1秒間24枚派」の人たちから見れば、それをやられちゃ困るわけですよ。だけど、アトムというキャラクターと、手塚さんという天才=稀有な才能と実行力のある方によって完全なアニメ革命が行われたんです。ですけれど、手塚さんを取り巻く研究者やファン、手塚さんを「神様」と位置付ける方々は、「いや、そんなことはない」とおっしゃるかもしれません。にも関わらず、ことの両面を知っておられたと思いますね、私は。

津堅 それは、そのとおりです。杉井ギサブロー先生にうかがっても、ディズニーの大ファンだったけれども、ディズニーのように自分は作ることができないというのをいちばんわかっていたのは手塚さんだと。だから、違う方法を選択したんだと。それはたいへん説得力がありましたね。ちょっと違う話になってしまっ……。

牧野 失礼、私にも責任がありますね。手塚さん自身は「手塚展」などかがあると、その会場で自分がアニメーターだという姿を皆さんに見せるわけですよ。けれど、アニメーションってそんな簡単に、その場で数日間やったからアニメーターではないですからね。まあ、決まりの絵=原画は描けたんですね。つまり、このポーズからこのポーズに移るんだという決まりのポーズを指定することはできたわけですが、宮崎駿さんのような意味でのアニメーターにはなり得ないわけです。その現実を知っていた。おそらくその結果、作家手塚として、アニメーションへの関与の可能性と限界はある程度読めていたんじゃないかなと思います。その視点から「アトムアニメ」の駒落としを指示したのですから、やはり天才！と言わなくてはなりません。

大橋 東京流と京都流というお話があり、京都流は政岡さん一派から出た動きということでした。では東京流というのはどういった方から始まったんでしょうか。

津堅 私が話を聞いた浅野恵さんは横シネの人です。だから、横浜シネマ商会にいた村田安司さんとか、東京でずっと仕事していた大石郁さん。実は瀬尾光世さんも、京都で政岡さんのスタジオに入っちはいるんですが、ほとんどの仕事を東京でやってるんです。だから見ていると、彼のアニメートは政岡さんとは違いますね。だから、そういう人たちが出てくるのかなと感じています。横シネの村田さんの切り紙アニメなんて、ずっとリズム感あるでしょ。「トラちゃん」シリーズだって全然違うじゃないですか。あの2つを比べればとてもわかり

やすいと思います。

大橋 ありがとうございます。

井上(康) 高野さんがおっしゃった台帳についてですが、IMAGICAの岡さんはそういうことをご存知ではないのでしょうか。

津堅 岡さんに最初にお話をしたら、たいへん協力的に対応いただいて、どんどんいろんな方を紹介していただいたんです。今なら、そういう相談にもものってもらえますかね。岡さんがいるのは現像所ですから、たしかに、作品のやり取りについては、アニメーター本人の記録よりも、はるかにはっきりしたものが残ってるはずですから。

井上(康) 岡さんは、最初の頃は全然顔を出されなかったんですが、実は初めからたぶん、この聞き取り調査のことをご存知だったんでしょう。最初から僕らにずいぶん話をしてくださったのは岡部さんで、でも岡部さんは岡さんと実は話をされていたらしいです。まだ現役で、IMAGICA ウェストの課長さんなんです。僕らが最初にうかがったのも、IMAGICA ウェストの本社の会議室でした。そういう立場のことが多分あったんだろうと思うんです。でも第10回聞き取り調査の後、随分とご尽力くださいました。恐らく、現像は全部IMAGICAでしていたわけですから、かなりよく知ってらっしゃると思うんです。

津堅 会社というのは、台帳とか伝票類はどれぐらい残してるんでしょうか。会社によって全然違うと思うんですけども、法的には5年経ったらなんとか……とあるじゃないですか。1枚1枚残してはおけないけれども、経理で年報みたいな形で、年ごととか決算期ごとのそういうものがあればい

いなと思うんです。今だと相談に乗っても
らえるかもしれないですね。

井上(康) そうですね。

牧野 あまり明朗会計とはいえないから
……。

高野 映画やテレビドラマなんかだったら、
IMAGICAは完璧なデータを残してると思
うんですけど、CMはわかんないですよ
ね。

津堅 最初の頃ですから、実際は明朗じゃ
ないかもしれないし、闇のやり取りがあっ
たかもしれないですけども、正攻法に調査
してみるというところから始めたいと思
います。

井上(康) 電通は、大阪と京都は全然別で、
大阪からきた仕事と、京都からきた仕事は
全然異なっていたみたいですね。

津堅 そうですね。それは京都系と大阪系
に分かれていたことの、非常に自然な流れ
の一つだと思います。電通京都が何をやっ
ていたか、大阪の人は全然わからないとい
ってますね。

高野 東京と大阪の映像表現の違いって、
僕の個人的な印象ですけど、実写のCM

についても同じようなことを感じたんです。
「さがスタジオ」の実写CMって、なんか
変なんですよ、動きが。

津堅 それは、今でもローカルCMでみんな
笑いましょうみたいな番組があるけれど
……。

高野 そうなんですよ、なんか変なんですよ。
そう感じた方が他にもいらっしゃると
思うんです。アニメーションだけじゃなくて、
CMを全体的に考えた方がいいかなと
いう気がします。

津堅 ありがとうございます。

高野 (データベースで「さがスタジオ」独
特のCMを探しながら) 今のか? 違うな。
3人が変な岩場みたいなところでパレエを
踊るCMなんです。

複数 ああ! (同感の声)

高野 あれがどうしてもちょっと変だと思
ったもので。

井上(康) 何か他にございませんか。では
これで区切りといたします。どうもありが
とうございました。

津堅 ありがとうございます。

テレビCM研究プロジェクト・関西アニメーション史研究プロジェクト
2008年度合同研究会報告集
テレビCM研究 Vol.2 No.3 Consec.no.4

2009年6月20日 発行

編集・発行 京都精華大学表現研究機構
〒606-8588 京都市左京区岩倉木野町137
tel. 075-702-5263 fax. 075-705-4076

制作 株式会社 桜風舎

印刷 株式会社 スイッチ・ティフ

装丁 竹中島 唯